RVL-SF8P-EAP

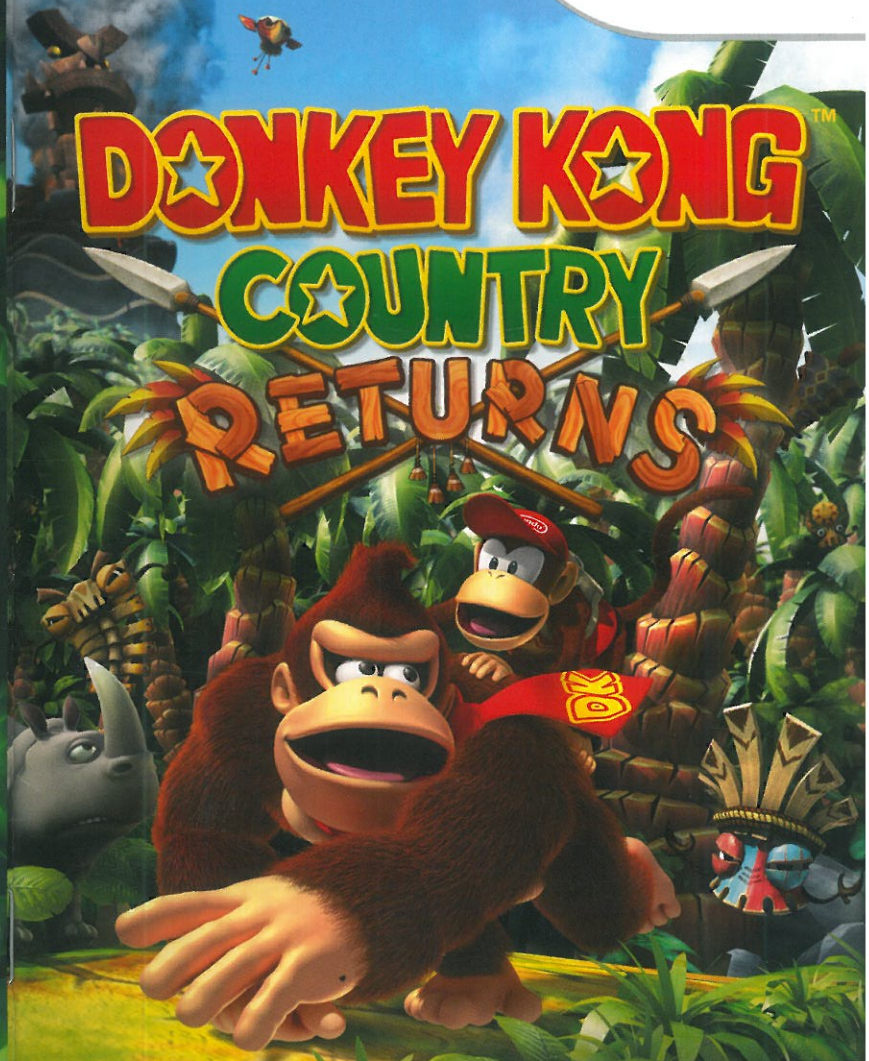
2129981M

Nintendo

PRINTED IN THE EU

Wii™

# DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS



**MANUAL DE INSTRUCCIONES**
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)
**MANUAL DE INSTRUÇÕES**
(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

Art Nr : 2129981M/B&K/1110 [0610/EAP-D/RVL]

*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Original Nintendo Seal of Quality™

*Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.*

Gracias por adquirir DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS para tu consola Wii™.
Obrigado por teres escolhido o Disco DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS para o teu sistema Wii™.

**IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®.**

**AVISO: Antes de utilizares o sistema de Hardware, Disco ou Acessório da Nintendo®, lê atentamente a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual.**

**Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Guarda estos documentos como referencia.**

**Lê na íntegra este manual de instruções, para garantires uma excelente experiência de jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.**

2

50Hz 60Hz Modes Supported

**ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 Hz (576i) Y 60 Hz (480i).**

**ESTE JOGO SUPORTA OS MODOS 50 Hz (576i) E 60 Hz (480i).**

EDTV/HDTV Compatible

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE
ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

INFORMAÇÕES LEGAIS IMPORTANTES
ESTE JOGO DA NINTENDO NÃO FOI CONCEBIDO PARA SER UTILIZADO COM QUALQUER DISPOSITIVO ILEGAL. A UTILIZAÇÃO DESSES DISPOSITIVOS IMPLICA A ANULAÇÃO DA GARANTIA DO PRODUTO NINTENDO. A CÓPIA DE JOGOS DA NINTENDO É ILEGAL E ESTRITAMENTE PROIBIDA PELAS LEIS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL NACIONAIS E INTERNACIONAIS.

Powered by mobiclip

Nintendo

© 2010 NINTENDO.
TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2010 NINTENDO.

El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

### Modo 60 Hz (480i)

Compatible con 50Hz 60Hz

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.

Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para cambiarlo y activar el modo 60 Hz (480i), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el modo 60 Hz (480i), y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante.

Si al activar el modo 60 Hz (480i) la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa el Botón RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el modo 50 Hz (576i). Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el modo 60 Hz (480i), o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

### Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV/HDTV

El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable. En Nintendo queremos que disfrutes de nuestros juegos en las mejores condiciones posibles.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

### Cómo sacar mayor partido a las opciones del juego

Para disfrutar aún más del juego, puedes utilizar las siguientes opciones:

**Volumen y vibración:** En este juego puedes usar tanto la función de vibración como el altavoz del mando de Wii. Para ajustar el volumen del altavoz o activar y desactivar la función de vibración del mando de Wii, ve a la **pantalla de configuración de los mandos de Wii** en el **menú HOME**.

## Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii

Para poder usar un mando de Wii, antes es necesario sincronizarlo con la consola Wii. El mando de Wii incluido con la consola ya ha sido sincronizado. El **modo normal** de sincronización se utiliza para conectar mandos adicionales a la consola o para volver a sincronizar el mando incluido con la consola Wii. La sincronización hace posible la comunicación entre consola y mando.

**Modo normal:** Una vez sincronizado, el mando de Wii permanecerá conectado a la consola Wii a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola.

**Modo único:** Este modo te permitirá usar el mando de Wii temporalmente con la consola de un amigo, así como que tus amigos puedan usar sus mandos con tu consola. **No sobrescribirá el ajuste del modo normal guardado en el mando de Wii.** En este modo, el mando solo se comunicará con la nueva consola mientras esté encendida. Al apagarla, el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

- Se puede sincronizar un máximo de 16 mandos de Wii con la misma consola Wii: 10 en **modo normal** y 6 en **modo único**.
- La consola solo se puede encender o apagar con un mando sincronizado en **modo normal**.

## Sincronización en el modo único

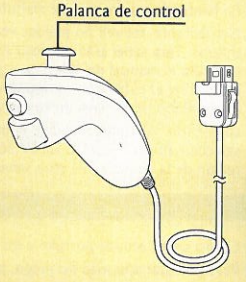
**NOTA:** Este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para todos los mandos de Wii hasta que se apaga la consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del **modo normal**.

1. Pulsa el Botón HOME en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.
2. Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y, a continuación, elige la opción NUEVA CONEXIÓN.
3. Pulsa a la vez los Botones 1 y 2 del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola. **El orden en el que se conecten los mandos establecerá el orden de los jugadores en las partidas multijugador.**
4. El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Mantén pulsados los botones hasta que la luz deje de parpadear, lo que indicará que se ha establecido la conexión.

Para obtener más información, consulta el manual de instalación de la consola Wii.

## Posición neutra del Nunchuk

**NOTA:** Si la palanca de control del Nunchuk se mantiene inclinada al encender la consola o al conectar el Nunchuk al mando, esa posición pasará a ser su nueva posición neutra, lo que podría causar problemas de control durante el juego. Para restablecer la posición neutra original, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición natural y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.



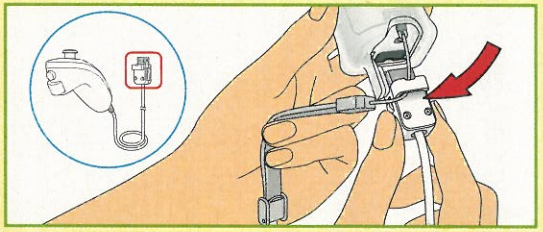

Para evitar modificar la posición neutra, no toques la palanca de control cuando:

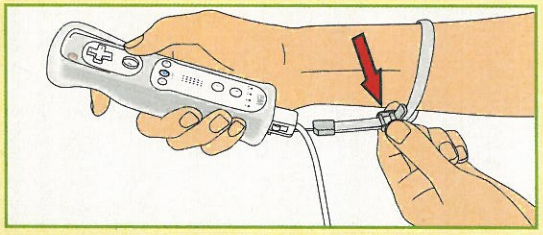
- enciendas la consola Wii;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii**; o
- vuelvas al **menú de Wii** desde un juego o canal.



## Precaución: Usa la correa del mando de Wii

Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.





**PRECAUCIÓN:** Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.

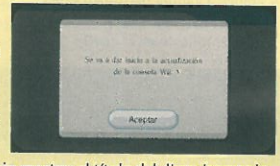
Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.

**ADVERTENCIA:** Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

# Índice


Prólogo . . . . . 7
Controles . . . . . 8
Inicio . . . . . 10
Pantallas de juego . . . . . 13
Acciones . . . . . 18
Objetos . . . . . 24
La tienda de Cranky Kong . . . . . 25
Modo cooperativo de dos jugadores . . . . . 26
Consejos de Cranky . . . . . 26
Superguía . . . . . 27


**Actualización del menú de Wii**




La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de confirmación de la actualización de Wii**. Selecciona ACEPTAR para continuar. Ten en cuenta que la actualización podría tardar varios minutos y añadir canales al **menú de Wii**. La consola Wii™ debe tener la última actualización del **menú de Wii** para que se reproduzca el disco.

**NOTA:** Una vez realizada la actualización, si el Canal Disco sigue sin mostrar el título del disco insertado, será necesaria una segunda actualización. En ese caso, repite el procedimiento anterior.

Los canales añadidos al actualizar el **menú de Wii** se guardarán en la memoria de la consola Wii si hay espacio suficiente. Estos canales se pueden borrar en la **pantalla de gestión de datos** en las opciones de Wii y posteriormente pueden volver a descargarse desde el Canal Tienda Wii sin ningún coste adicional.

Al actualizar el **menú de Wii**, es posible que se detecten modificaciones de hardware o software no autorizadas. Las actualizaciones pueden detectar y eliminar el contenido no autorizado y la consola podría dejar de funcionar tras una actualización. La no aceptación de la actualización puede inutilizar este juego o futuros juegos. Ten en cuenta que Nintendo no garantiza que los programas o accesorios no autorizados sigan funcionando con la consola Wii tras esta u otras actualizaciones del **menú de Wii**.



# Prólogo

Este viejo simio ya no puede ni echarse una siestecita... ¡Una panda de desaprensivos con miradas torcidas y sonsonetes hipnóticos ha puesto nuestro volcán al rojo vivo y se ha hecho con el control de la Isla de Donkey Kong! ¡Basta ya de jaleo!

Estos agitadores rítmicos se traen algo turbio entre manos. Han conseguido embrujar musicalmente a nuestros amigos de la jungla y se están apoderando de todos los plátanos que encuentran en su camino. No solo eso... ¡Hasta se han atrevido a hacerse con las reservas secretas de Donkey Kong! Y si hay algo que le saca especialmente de quicio es que alguien se atreva a tocar sus valiosos plátanos sin su permiso...

¿Y qué querrán hacer con todos esos plátanos robados? En mis buenos tiempos, yo mismo me hubiese encargado de solucionar este misterioso aprieto casi sin mover un pelo, pero Donkey Kong y su amiguito Diddy Kong están ya con muchas ganas de entrar en acción. Si hay alguien que pueda correr, saltar, colgarse, balancearse y lo que haga falta para esclarecer este expolio platanero, ¡son sin duda estos dos!

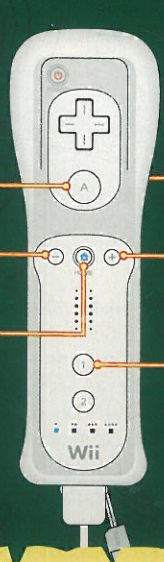
# Controles

Se puede jugar a Donkey Kong™ Country Returns con un mando de Wii y un Nunchuk™, o bien con un solo mando de Wii en posición horizontal. Al explicar los controles, en este manual se dará por supuesto que el jugador utiliza el mando de Wii con un Nunchuk.

## Modo Nunchuk (mando de Wii y Nunchuk)

- Controles normales
- Controles de Donkey Kong (en modo cooperativo para dos jugadores)
- Controles en el menú
- Controles de Diddy Kong (en modo cooperativo para dos jugadores)

Consulta las páginas 18-19 para ver los movimientos avanzados de Donkey Kong.
Consulta las páginas 20-21 para ver los movimientos avanzados de Diddy Kong.




**Botón A**
- Saltar
- Pilotar el barril a reacción de Diddy Kong (mantener pulsado)
- Confirmar

**Botón B**
- Mantener pulsado para agarrar barriles y lianas o asirte a superficies agarrables. Soltar para lanzar barriles y descolgarte de las lianas o superficies.
- Atrás/Cancelar
- Llevar a Diddy Kong
- Montarse/Bajarse de Donkey Kong

**Botón –**
- Mostrar el **menú de pausa**

**Botón +**
- Mostrar el **menú de pausa**

**Botón HOME**
- Mostrar el **menú HOME**

**Botón 1**
- Reanimar al jugador, que volverá en un barril DK (pág. 26)

**Agitar el mando de Wii y el Nunchuk:**
- Aporrear el suelo
- Soplar (inclinar la palanca de control hacia abajo)
- Rodar (inclinar la palanca de control hacia la izquierda o la derecha)



**Palanca de control**
- Andar/Correr (inclinar hacia la izquierda o la derecha)
- Agacharse (inclinar hacia abajo)
- Elegir opción

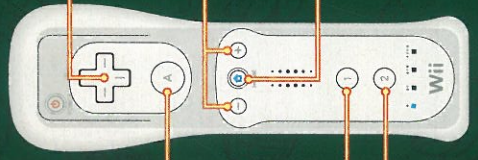
**Botón Z**
- Mantener pulsado para agarrar barriles y lianas o asirte a superficies agarrables. Soltar para lanzar barriles y descolgarte de las lianas o superficies.
- Llevar a Diddy Kong
- Montarse/Bajarse de Donkey Kong

## Mando de Wii en posición horizontal

**Cruz de control**
- Andar
- Correr (mantener pulsado el Botón 1)
- Agacharse (mantener pulsado abajo en la cruz de control)
- Elegir opción

**Botón +/–**
- Mostrar el **menú de pausa**

**Botón HOME**
- Mostrar el **menú HOME**




**Botón A**
- Reanimar al jugador, que volverá en un barril DK (pág. 26)

**Botón 1**
- Mantener pulsado para agarrar barriles y lianas o asirte a superficies agarrables. Soltar para lanzar barriles y descolgarte de las lianas o superficies.
- Atrás/Cancelar
- Llevar a Diddy Kong (mantener pulsado arriba en la cruz de control)
- Montarse en Donkey Kong (mantener pulsado arriba en la cruz de control)/Bajarse de Donkey Kong (mantener pulsado abajo en la cruz de control)

**Botón 2**
- Saltar
- Pilotar el barril a reacción de Diddy Kong (mantener pulsado)
- Confirmar

**Agitar el mando de Wii:**
- Aporrear el suelo
- Soplar (mantener pulsado abajo en la cruz de control)
- Rodar (mantener pulsado izquierda o derecha en la cruz de control)

# Inicio

1 Inserta el disco de DONKEY KONG COUNTRY RETURNS en la ranura para discos de la consola Wii. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** aparecerá al encender la consola Wii, independientemente de si hay o no un disco insertado.

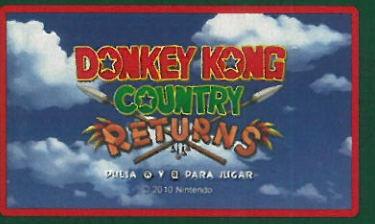
2 Apunta al Canal Disco en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

3 Se mostrará la **pantalla del canal**. Apunta a COMENZAR y pulsa el Botón A.

4 Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A. Se abrirá la **pantalla del título**.

# Crear datos de guardado

1 En la **pantalla del título**, pulsa a la vez el Botón A y el Botón B para pasar a la **pantalla de selección de partida**.




2 Al jugar por primera vez, selecciona un archivo de datos de guardado con la palanca de control y después pulsa el Botón A. Esto te llevará a la **pantalla de inicio de partida**.

3 Si deseas reanudar una partida guardada, elige el archivo correspondiente y pulsa el Botón A para continuar.

# Copiar y borrar datos

Si deseas copiar un archivo ya existente, pulsa el Botón + y elige el archivo que te gustaría copiar; a continuación, elige un archivo de destino. Para borrar un archivo, pulsa el Botón – y elige el archivo que quieres borrar.

**Nota:** Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos que borres, así que ten cuidado.

# Jugar

Tras elegir un archivo, aparecerá la **pantalla de inicio de partida**. Desde ella podrás empezar una partida de uno o dos jugadores o entrar en el **menú de opciones** o en el **menú de extras**.

## Menú de opciones

### SONIDO

Ajusta el volumen de la música o de los efectos de sonido.

### CONTROL

Confirma los controles (págs. 8-9) en modo Nunchuk (mando de Wii y Nunchuk) o en modo mando de Wii en posición horizontal (mando de Wii). Resalta la configuración de controles que te gustaría comprobar y pulsa el Botón A. Puedes cambiar la configuración de los controles en cualquier momento conectando o desconectando el Nunchuk al mando de Wii.

## Menú de extras

En esta sección encontrarás música e ilustraciones que se irán desbloqueando a medida que avances en el juego y cumplas ciertas condiciones.

### Guardado

El progreso de tu partida y los objetos que vayas cogiendo se guardarán automáticamente en el archivo que elijas en la **pantalla de selección de partida**. Si sales de un nivel reiniciando la consola Wii desde el **menú HOME** o pulsando el Botón POWER o el Botón RESET, no se conservarán los últimos avances que hayas hecho en la partida.

- No pulses el Botón POWER ni el Botón RESET cuando se estén guardando los datos del juego.
- Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener más información sobre cómo borrar datos de la memoria de la consola Wii.
- Necesitarás 2 bloques libres en la memoria de la consola Wii para crear un archivo de guardado.



# Pantallas de juego

## Pantalla de selección de mundo

En esta pantalla podrás desplazarte a distintos puntos de la Isla de Donkey Kong inclinando la palanca de control en la dirección hacia la que quieras moverte. Elige el mundo que quieras visitar y pulsa el Botón A para entrar en la **pantalla de selección de nivel** de ese mundo.

**Nota:** Tendrás que derrotar al jefe del mundo actual para poder acceder al siguiente mundo de la Isla de Donkey Kong.

Pulsa el Botón Z para activar la vista libre y utiliza la palanca de control para observar desde cualquier ángulo la Isla de Donkey Kong. Pulsa el Botón Z otra vez para salir de la vista libre.

## Pantalla de selección de nivel

La **pantalla de selección de nivel** te muestra qué niveles tienes que completar para poder avanzar al siguiente mundo. Al llegar por primera vez a un nuevo mundo solo estará disponible un nivel. Tras completarlo se abrirá un nuevo camino. Derrota al jefe que está al final del mundo en el que te encuentras para abrir el paso al siguiente mundo. Puedes volver a la **pantalla de selección de mundo** en cualquier momento pulsando el Botón B.

**Icono de las letras KONG**
Indica que las letras KONG de este nivel han sido encontradas (pág. 24)

**Icono de las piezas de puzle**
Indica que las piezas de puzle de este nivel han sido encontradas (pág. 24)

**Medalla de contrarreloj** (pág. 17)

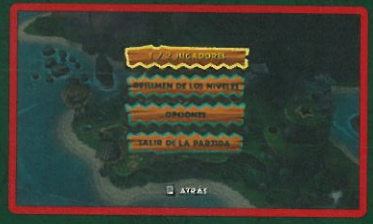
**Globos** (pág. 24)

**Monedas plátano** (pág. 24)

**Tienda de Cranky Kong** (pág. 25)

# Menú de pausa del mapa

Pulsa el Botón + o el Botón – cuando mires el mapa para que aparezca el **menú de pausa**.




### AGREGAR / QUITAR JUGADOR

Permite a un segundo jugador incorporarse a la partida o abandonarla. Si Diddy Kong no está presente, tendrás que gastar un globo (pág. 24) para que pueda incorporarse el segundo jugador.

- Puedes agregar o quitar un jugador en cualquier momento desde la **pantalla de selección de nivel** o desde la **pantalla de selección de mundo**.
- Para jugar con otro jugador necesitarás un mando de Wii y un Nunchuk (o solo un mando de Wii) por cada jugador. (Los accesorios adicionales se venden por separado.)

### RESUMEN DE LOS NIVELES

La **pantalla de resumen de los niveles** muestra los niveles que has desbloqueado y los objetos coleccionables que has recogido: letras KONG, piezas de puzle y tu mejor tiempo de medalla de contrarreloj.

Inclina la palanca de control a la izquierda o a la derecha para ver la información de otros mundos.

### OPCIONES

Consulta la página 12 para obtener más información.

### SALIR DE LA PARTIDA

Elige esta opción para salir a la **pantalla del título**.



# Empezar un nivel

Utiliza la palanca de control para mover el icono de Donkey Kong al nivel que deseas jugar y pulsa el Botón A para mostrar el siguiente menú:

### JUGAR

Selecciona esta opción para comenzar el nivel.

### CONTRARRELOJ

Esta opción aparecerá tras completar un nivel y volver a jugarlo. Consulta la página 17 para obtener más información.

### OBJETOS

Esta opción te permitirá utilizar los objetos comprados en la tienda de Cranky Kong (pág. 25). Utiliza la palanca de control para seleccionar el objeto que quieras usar y pulsa el Botón A para confirmar. Pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior y comenzar el nivel.

Si has equipado un objeto pero prefieres no usarlo, selecciona y pulsa el Botón A.

# Pantalla de pausa durante la partida

Pulsa el Botón + o el Botón – para interrumpir la partida y mostrar la **pantalla de pausa**. Esta pantalla muestra tu estado actual en el lado izquierdo de la pantalla y las opciones del menú en el derecho. Puedes seleccionar opciones del menú con la palanca de control y confirmarlas con el Botón A.

**Nombre del nivel actual**

**Corazones**
Los corazones que tienen en ese momento Donkey Kong y Diddy Kong. Este indicador siempre está visible.

**Plátanos**
El número de plátanos recogidos.

**Globos**
El número de vidas restantes.

**Monedas plátano**
El número de monedas plátano recogidas.

**Piezas de puzle**
El número de piezas de puzle que has encontrado en el nivel actual.

**Letras KONG**
Muestra qué letras KONG has conseguido en el nivel actual.

**OPCIONES**
Te lleva al **menú de opciones** (pág. 12).

**CONTINUAR**
Reanuda la partida.

**SALIR DEL NIVEL**
Te devuelve a la **pantalla de selección de nivel**.

Encontrarás información sobre estos objetos en la página 24.

# Puntos de control

Al alcanzar un punto de control, un cerdito consejero guardará tu avance. Si cometes un error en un punto más avanzado del nivel volverás a empezar desde el último punto de control que hayas alcanzado.

Si completas un nivel, pierdes todas las vidas o sales a la **pantalla de selección de nivel**, volverás a empezar ese nivel desde el principio la próxima vez que juegues.

# Modo contrarreloj

Tras completar un nivel podrás volver a jugarlo en el **modo contrarreloj** para obtener medallas de oro, plata o bronce. Desde la **pantalla de selección de nivel** (pág. 13), mueve el icono de Donkey Kong al nivel que deseas jugar y selecciona CONTRARRELOJ en el menú (pág. 15). Cuando comience el nivel aparecerá un contador de tiempo en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Este contador indica el tiempo límite para conseguir la mejor medalla a la que puedes aspirar. Debajo de este contador se muestra tu tiempo actual. Si tu tiempo supera el tiempo límite para esa medalla, el contador se ajustará para mostrar el límite de la próxima medalla. La mejor medalla que consigas se mostrará en la **pantalla de selección de nivel** (pág. 13) y en la **pantalla de resumen de los niveles** (pág. 14). Si quieres repetir un nivel para conseguir un mejor tiempo, pulsa el Botón + en la **pantalla de nivel superado** o interrumpe la partida pulsando el Botón + o el Botón – y selecciona OTRA VEZ en el **menú de pausa**.

**Nota:** La opción OTRA VEZ estará disponible en el **menú de pausa** durante el **modo contrarreloj**. En el **modo contrarreloj** empezarás el nivel sin Diddy Kong.

# Acciones

## Movimientos de Donkey Kong

Estos son los movimientos básicos de Donkey Kong. Si encuentras un barril DK y liberas a Diddy Kong, este saltará automáticamente sobre la espalda de Donkey Kong y le proporcionará habilidades adicionales.

En el **modo cooperativo para dos jugadores** (pág. 26), Diddy Kong no saltará automáticamente sobre la espalda de Donkey Kong. Pulsa el Botón Z o el Botón B cuando estés cerca de Diddy Kong para colocarlo sobre la espalda de Donkey Kong.

### Andar / Correr

Inclina la palanca de control a la izquierda o a la derecha para andar. Si la inclinas más en una dirección, Donkey Kong se pondrá a correr.

### Agacharse

Inclina la palanca de control hacia abajo para agacharte.

### Saltar

Pulsa el Botón A para saltar. Púlsalo y suéltalo para dar saltos cortos o púlsalo sin soltarlo para dar saltos más largos.

### Ataque rueda

Para rodar, agita el mando de Wii o el Nunchuk mientras inclinas la palanca de control a la izquierda o a la derecha.

### Aporrear el suelo

Cuando estés quieto, agita el mando de Wii y el Nunchuk para aporrear el suelo. Esto dejará atontados a los enemigos cercanos y permitirá a Donkey Kong interactuar con ciertos objetos del entorno, especialmente los pistones DK.



### Soplar

Inclina la palanca de control hacia abajo y agita el mando de Wii o el Nunchuk.

### Agarrar

Mantén pulsado el Botón Z o el Botón B para coger barriles y otros objetos o lianas. Suelta el botón para lanzar el barril o soltar el objeto o liana.

### Agarrarse

Mantén pulsado el Botón Z o el Botón B para agarrarte a ciertas superficies como césped, velas y cadenas. Inclina la palanca de control en una dirección para moverte por esa superficie. Agita el mando de Wii o el Nunchuk para aporrear. Suelta el botón para descolgarte.

### Barril a reacción

Cuando Diddy Kong esté sobre la espalda de Donkey Kong, mantén pulsado el Botón A después de saltar para planear en el aire durante un breve periodo de tiempo.

### Voltereta de Kong

Cuando Diddy Kong esté sobre la espalda de Donkey Kong, agita el mando de Wii o el Nunchuk mientras inclinas la palanca de control a la izquierda o a la derecha para realizar una voltereta de Kong. Donkey Kong rodará de forma continua hasta que dejes de agitar el mando de Wii o el Nunchuk.

Ahí va un truquito de mis días como héroe adorado por todos: prueba a lanzarte rodando sobre un hueco y a continuación pega un salto antes de caer al vacío. ¡Ya verás qué subidón!

# Movimientos de Diddy Kong

Solo se puede jugar con Diddy Kong en el **modo cooperativo para dos jugadores** (pág. 26) y lo controlará el segundo jugador.

Diddy Kong puede subirse a la espalda de Donkey Kong o bajarse de un salto pulsando el Botón Z o el Botón B.

Al jugar con el mando de Wii en posición horizontal, mantén pulsado arriba en la cruz de control y pulsa el Botón 1 para saltar sobre la espalda de Donkey Kong. Para bajarte, mantén pulsado abajo en la cruz de control y pulsa el Botón 1.

## Andar / Correr

Inclina la palanca de control a la izquierda o a la derecha para andar. Si la inclinas más en una dirección, Diddy Kong se pondrá a correr.

## Agacharse

Inclina la palanca de control hacia abajo para agacharte.

## Saltar

Pulsa el Botón A para saltar. Púlsalo y suéltalo para dar saltos cortos o púlsalo sin soltarlo para dar saltos más largos.

## Barril a reacción

Tras saltar y mientras estés en el aire, pulsa el Botón A para activar el barril a reacción de Diddy Kong. Cuando Diddy Kong esté sobre la espalda de Donkey Kong, será Donkey Kong el que controle el uso del barril a reacción.

## Voltereta lateral

Agita el mando de Wii o el Nunchuk mientras inclinas la palanca de control a la izquierda o a la derecha para atacar con una voltereta lateral.



## Cacahuetola

Salta y agita el mando de Wii o el Nunchuk cuando estés en el aire para disparar la cacahuetola de Diddy Kong. Diddy Kong también podrá disparar la cacahuetola montado a la espalda de Donkey Kong.

## Brincotrabucazo

Cuando estés quieto, agita el mando de Wii y el Nunchuk para disparar al suelo la cacahuetola de Diddy Kong. Así causarás temblores de tierra que dejarán atontados a los enemigos cercanos y permitirán a Diddy Kong interactuar con objetos del entorno, como por ejemplo los pistones DK.

## Soplar

Inclina la palanca de control hacia abajo y agita el mando de Wii o el Nunchuk.

## Agarrar

Mantén pulsado el Botón Z o el Botón B para coger barriles y otros objetos o lianas. Suelta el botón para lanzar el barril o soltar el objeto o liana.

## Agarrarse

Mantén pulsado el Botón Z o el Botón B para agarrarte a ciertas superficies como césped, velas y cadenas. Inclina la palanca de control en una dirección para moverte por esa superficie. Agita el mando de Wii o el Nunchuk para aporrear. Suelta el botón para descolgarte.

## Movimientos de Rambi

En algunos niveles encontrarás a Rambi el rinoceronte, que estará esperando para ayudarte en tu periplo. Con Rambi te moverás y saltarás igual que con Donkey Kong, pero Rambi tiene además algunos movimientos propios.

Para utilizar a Rambi, busca un cajón con el símbolo de Rambi. Salta sobre el cajón y aporréalo para liberar a Rambi.

Para saltar sobre el lomo de Rambi, pulsa el Botón A mientras estás al lado de Rambi. Para bajarte de Rambi, pulsa el Botón Z o el Botón B.

Si juegas con el mando de Wii en posición horizontal (mando de Wii), pulsa el Botón 2 cuando estés al lado de Rambi para saltar sobre su lomo. Para bajarte de él pulsa el Botón 1 mientras mantienes pulsado abajo en la cruz de control.

Mientras cabalgas sobre Rambi, Donkey Kong será invulnerable a la mayoría de los enemigos y peligros que aparezcan en el camino, pues Rambi los apartará a cornadas.

Agitar el mando de Wii y el Nunchuk hará que Rambi aporree el suelo.

Agitar el mando de Wii o el Nunchuk mientras inclinas la palanca de control a la izquierda o derecha hará que Rambi embista en esa dirección.

## Vagonetas mineras

Cuando estés viajando en una vagoneta, podrás saltar o agacharte (pág. 18) para evitar los obstáculos.

En algunos niveles, cuando Donkey Kong salte se elevará durante unos instantes por encima de la vagoneta, de modo que tendrá que calcular el momento preciso del salto para volver a caer en ella.

## Barril cohete

Los barriles cohete se desplazan en una dirección prefijada. Tras saltar en un barril cohete, pulsa repetidamente el Botón A para hacerlo despegar. Una vez en el aire, pulsa o mantén pulsado el Botón A para incrementar el impulso del cohete. Suelta el Botón A para disminuir el impulso.

¿Un barril cohete? ¡No me fastidies! ¡En mis tiempos subíamos a pie como campeones las colinas que hiciera falta!

## Barriles

**Barril normal** — Estos barriles de aspecto corriente son perfectos para lanzarlos contra el enemigo y contra objetos del entorno.

**Barril DK** — Los barriles marcados con las letras "DK" tienen dentro a tu amigo. Rompe este barril para liberarle. Al romperlo también recuperarás los corazones de energía que hayas perdido.

**Barril cañón** — Estos barriles están marcados con una flecha blanca. Salta dentro de ellos y pulsa el Botón A para cruzar de un cañonazo grandes abismos y largas distancias.

**Barril bomba** — Los barriles marcados con una explosión blanca te lanzarán automáticamente en cuanto saltes dentro de ellos.

**Barril traga-perras** — Encontrarás este barril al final de cada nivel. Debes alcanzarlo en el momento adecuado para obtener alguna de estas recompensas:

**Racimo de plátanos**
Vale cinco plátanos

**Moneda plátano**
Una moneda plátano

**Globo**
Una vida extra

**Icono DK**
Recibirás un objeto al azar (agita los mandos para recibir más unidades de ese objeto.)

**Nota:** Algunos barriles cañón están marcados con una calavera y huesos. Estos barriles desaparecerán tras ser utilizados.

# Objetos

| | |
|---|---|
| **Plátano** | Esta fruta amarilla es el objetivo de la búsqueda de Donkey Kong. Cada vez que recojas 100 plátanos ganarás un globo. |
| **Moneda plátano** | Recoge estas monedas para comprar con ellas en la tienda de Cranky Kong. |
| **Letra KONG** | Si completas un nivel recogiendo las cuatro letras, recibirás el icono de las letras KONG (pág. 13). |
| **Pieza de puzle** | En cada nivel hay piezas de puzle, más o menos ocultas. Utiliza todos los movimientos de Donkey Kong y de Diddy Kong para localizarlas. |
| **Globo** | Los globos proporcionan una vida extra. |
| **Corazón** | Cada corazón rellenará una unidad de la energía de Donkey Kong o de Diddy Kong. |

Me ha dicho un pajarito de la jungla que si encuentras todas las letras KONG y todas las piezas de puzle ocurrirá algo muy chachi. ¡Ponte las pilas!



# La tienda de Cranky Kong

Cranky Kong, el abuelo gruñón y barbudo de Donkey Kong, ha abierto una tienda en cada mundo para vender objetos con los que ayudarte. Cranky Kong quizás se ponga a contar batallitas, pero no ignores sus consejos: algunos de ellos pueden proporcionarte pistas muy útiles si prestas atención.

| | |
|---|---|
| **Un globo** | Proporciona una vida extra. |
| **Tres globos** | Proporcionan tres vidas extra. |
| **Siete globos** | Proporcionan siete vidas extra. |
| **Squawks** | Este loro te ayudará a localizar piezas de puzle. |
| **Corazón extra** | Añade un corazón más de energía. El efecto estará disponible hasta que completes o abandones el nivel. |
| **Zumo de plátano** | Utiliza este objeto para volverte invulnerable. Procura no sufrir daños demasiadas veces o se pasará el efecto. |
| **Llave del mapa** | Cada mundo tiene un camino cerrado en la **pantalla de selección de nivel** que se puede abrir con esta llave. |

# Modo cooperativo para dos jugadores

Al jugar una partida con dos jugadores deberás tener en cuenta las diferencias con una partida para un jugador.

Si tu personaje pierde una vida, pulsa el Botón 1 para gastar un globo que te permitirá volver flotando en un barril DK. Cuando el barril toque al otro personaje, se romperá y podrás seguir jugando. Para flotar hacia el otro jugador, agita el mando de Wii y el Nunchuk. También puedes recuperar a un personaje si encuentras un barril DK en el nivel y lo rompes.

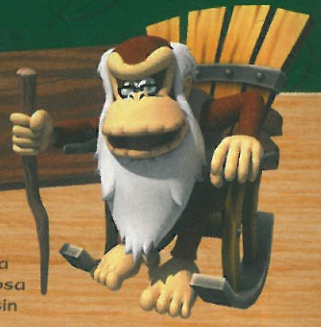
**Nota:** Se gastará un globo por cada personaje reanimado.

Cuando Diddy Kong esté subido a la espalda de Donkey Kong, este controlará los movimientos de los dos. Esto también ocurre al montar en Rambi, barriles cohete o vagonetas mineras, y también controlará el barril a reacción de Diddy Kong (pág. 19). Cuando Diddy Kong no esté subido sobre la espalda de Donkey Kong, cualquiera de los dos personajes podrá controlar a Rambi, los barriles cohete y las vagonetas mineras.

Tanto Donkey Kong como Diddy Kong tendrán que saltar sobre los barriles cohete, las vagonetas mineras o los barriles cañón para poder activarlos.

Si Donkey Kong y Diddy Kong se separan y un personaje se queda fuera de la pantalla, este se teletransportará al cabo de unos segundos para volver con el personaje que está dentro de la pantalla.

# Consejos de Cranky



1. Explora siempre cada nivel a fondo para encontrar todos los secretos. Esa dichosa tribu Tiki Tak ha dejado muchas cosas sin descubrir en la isla.
2. Si te pierdes, tú avanza a la derecha... ¿o era a la izquierda? ¿O para arriba? Vaya, la mente ya me juega malas pasadas.
3. Algunos enemigos son muy duros y no bastará con saltarles encima una vez. Prueba distintos movimientos cuando te encuentres un nuevo enemigo. Por ejemplo, aporrear el suelo. ¡O compra algo en mi tienda!
4. No te dejes ningún plátano por ahí. Si recoges bastantes, conseguirás un globo extra. Ahora no recuerdo cuántos plátanos hacían falta, porque soy tan duro que nunca he necesitado más que un globo.
5. Donkey Kong será muy fuerte, pero tampoco puede volar. A veces necesitará una ayudita de Diddy Kong para llegar a ciertos lugares inaccesibles.



# Superguía

Si una determinada fase te está resultando muy difícil y pierdes unas cuantas vidas, aparecerá un cerdito consejero y te ofrecerá la ayuda de Super Kong para completar el nivel.

Para activar la Superguía, ponte delante del cerdito consejero, pulsa el Botón + o el Botón – y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

En cuanto hayas activado la Superguía podrás pulsar el Botón + o el Botón – para tomar el control de Super Kong. Cuando este personaje complete el nivel, solo se desbloqueará el camino al siguiente nivel, así que no recibirás ningún objeto coleccionable (pág. 24) y el icono de nivel de la **pantalla de selección de nivel** seguirá siendo rojo en vez de cambiar al color azul. Tras completar el nivel por tu cuenta, el icono de nivel se volverá azul.

¿Super Kong? Bah, ¡zarandajas! ¡Yo podría hacerlo mejor con los ojos atados a la espalda! Pero... Oye, ¿dónde me he dejado el bastón?

# Créditos

## Retro Studios Staff Credits

**Executive Producer**
Michael Kelbaugh

**Senior Development Director**
Bryan Walker

**Production Manager**
Ryan Harris

**Production Coordination**
Shane Lewis

**Design**

**Senior Design**
Kynan Pearson
Mike Wikan
Tom Ivey

**Design**
Andy Schwalenberg
Bill Vandervoort
Brandon Salinas
Jay Fuller
Russell O'Henly

**Contract Design**
Jonathan DeLange
Stephen Dupree

**Art & Animation**

**Art Director**
Vince Joly

**Art Lead**
Ryan Powell
Principal Art
Elben Schafers

**Technical Art**
Chris Voellmann

**Senior Art**
Chuck Crist
Luis Ramirez

**Art**
Amanda Rotella
Jay Epperson
Matt Manchester
Quinn Smith
Sean Horton
Ted Anderson
Teague Schultz
Thomas Robins
Russell Lingo

**Contract Art**
Mark Brady
Reed Ketcham
Mike Witt

**Senior Animation**
Dax Pallotta
Derek Bonikowski
Will Bate

**Animation**
Carlos Mendieta
Raphael Perkins
Stephen Zafros

**Contract Animation**
Chris Torres
Nick McBride

**Additional Thanks**
Danny Richardson
Sammy Hall

**Engineering**

**Engineering Director**
Tim Little

**Senior Engineering**
Aaron Walker
Alex Quinones
Jim Gage
Mike Miller

**Engineering**
Akintunde Omitowoju
Andy Hanson
Dan Higdon
Eric Rehmeyer
Frank Maddin
Jesse Spears
John Sheblak
Jose Guerra
Rhys Lewis
Ryan Cornelius

**Audio**

**Audio Supervisor**
Scott Petersen

**Contract Sound Design**
Bobby Arlauskas
Frank Bry
GI33k, LLC

**Contract Sound Scripting**
Monty Goulet

**Operations**
Al Artus
Ethan McDonald
Faith Casper
George Thomas
Kellie Prinz Johnson

**Translation & Administration**
Akiko Furukawa-Laban

## Nintendo Staff Credits

**General Producer**
Shinya Takahashi

**Producer**
Kensuke Tanabe

**Supervisor**
Shigeru Miyamoto

**Assistant Producer**
Risa Tabata

**Coordination**
Yuji Ichijo
Kaori Miyachi

**Coordination Support**
Kiyohiko Ando
Atsuto Yagi

**Music Supervisor**
Kenji Yamamoto

**Music**
Minako Hamano
Masaru Tajima
Shinji Ushiroda
Daisuke Matsuoka

**Storyboards**
Naoki Mori
Tomoe Aratani



**Illustration/ Conceptual Art Support**
Shigehisa Nakaue

**Character Supervisors**
Tsuyoshi Watanabe
Yusuke Nakano

**Artwork**
Yoshitomo Kitamura
Yasuo Inoue

**Technical Support**
Yoshito Yasuda
Shingo Okamoto
Tomohiro Umeda

**Special Thanks**
Keisuke Terasaki
Akiya Sakamoto
Toshihiko Okamoto
Takumi Kawagoe
Shintaro Kashiwagi
Hiroki Hirano
Kanae Dohta
Takashi Tezuka
Hiroyuki Kimura
Shigeyuki Asuke
Tsutomu Kaneshige
Yoshiaki Koizumi
Mahito Yokota
PolyAssets United Inc
Mario Club Co., Ltd.

## Nintendo of America Staff Credits

**Business Development**
Mike Fukuda

**Project Development**
Tom Prata
Tim Bechtel

**Project Development/ NOA Coordination**
Todd Buechele

**NOA Localization**
Nate Bihldorff
Eric M. Smith
Anne-Marie Laperriere
Cesar Perez

**NOA Design**
Ross Hirai
Hitomi Ross

**NOA Product Testing**
Sean Egan
Robert Jahn
Kathy Huguenard
Teresa Lillygren
Nicko Gonzalez De Santiago
Sara Hoad
Stephane Arlot
Jeffrey Storbo

**Special Thanks**
Reggie Fils-Aime
Jacqualee Story
Jill Whitney
Nicola Wright
Mindy Bannan
Jason Mahaffa
Gregg Brown
Peter Nielsen
Ryan Pikarski
Seyla Keo

## Nintendo of Europe Staff Credits

**Localization Management**
Andy Fey
Martin Weers

**Localization Coordination**
Palma Sánchez
de Moya Rodríguez

**Quality Assurance Coordination**
Wolfgang Weber

**Translation**
Eren Baykal
Arielle Walter
Gurvan Le Guen
Giovanna Canta
Adriano Antonini
Jessica Ferlmann
Janine Wetherell
Alesänder Luis Valero Fernández
Ariel del Rio de Angelis

**Quality Assurance**
Roisin McCorkell
Sean Keoghan
Marc Fisher
Guillaume Deschamps
Adrien Rispal
Jérôme Petit
Marcello Tridenti
Luca Keller
Andrea Bellezza
Andreas Langer
Isabelle Stein
Victoria Bützler
David Martin Navarro
Mario Maldonado Rodríguez
Pablo Jesús Sánchez Morcillo

**Manual Localisation**

**Artwork Producers**
Andrea Dopico
Britta Henrich

**Proof Reading and Layout**
Pieter Van Nueten
André Hahn
Julia Jarocki
Ana Luz
Marion Magat
Cornelia Bilz
Sascha Nickel
Verena Lischka
Uschi Lipinski
Oleg Sdarskij
Martin Heyne
Moni Händschke
Jasmina Libonati
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis

**Dutch Manual Text Translation**
Robert de Boer
Carsten Harmans

**Executive Producer**
Satoru Iwata

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

# Notas





## IMPORTANTES INFORMAÇÕES DE SAÚDE E SEGURANÇA – LEIA OS SEGUINTES AVISOS ANTES DE JOGAR OU DEIXAR OS SEUS FILHOS JOGAREM JOGOS DE VÍDEO

### ⚠ AVISO – CONVULSÕES

Algumas pessoas (cerca de 1 em cada 4000) poderão ter convulsões ou perdas de consciência causadas por flashes ou padrões luminosos, enquanto vêem televisão ou jogam jogos de vídeo, mesmo que anteriormente não tenham tido qualquer reacção deste tipo.

Qualquer pessoa que já tenha tido convulsões, perdas de consciência ou outros sintomas ligados a uma condição epiléptica, deverá consultar um médico antes de jogar um jogo de vídeo.

Os pais devem superintender os seus filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Você ou o seu filho devem parar de jogar imediatamente se sentirem ou se se verificar qualquer um dos seguintes sintomas: **convulsões, contracções oculares ou musculares, perda de consciência, visão alterada, movimentos involuntários, desorientação**.

Para reduzir as probabilidades de uma convulsão enquanto joga jogos de vídeo, siga estas precauções:

- Sente-se e mantenha-se o mais afastado possível do ecrã.
- Jogue os jogos de vídeo no ecrã de televisão mais pequeno disponível.
- Não jogue se se sentir cansado ou com necessidade de dormir.
- Jogue num espaço bem iluminado.
- Faça um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.

### ⚠ AVISO – LESÕES POR MOVIMENTOS REPETITIVOS E FADIGA OCULAR

Jogar jogos de vídeo pode provocar dores nas articulações, nos músculos, na pele ou nos olhos. Siga estas percauções para evitar problemas como tendinites, síndroma do túnel cárpico, irritação da pele ou fadiga ocular:

- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais devem vigiar os seus filhos para garantir que estes joguem de forma adequada.
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos de hora a hora, mesmo que não considere necessário fazê-lo.
- Se sentir que as suas mãos, pulsos, braços ou olhos ficam cansados ou doridos enquanto joga, ou se tiver sintomas como formigueiro, tropor, inflamação ou rigidez, pare e descanse durante algumas horas antes de continuar a jogar.
- Se os sintomas acima descritos persistirem ou se sentir qualquer outro mal-estar, durante ou após o jogo, pare de jogar e consulte um médico.

### ⚠ AVISO – GRAVIDEZ E DETERMINADAS CONDIÇÕES DE SAÚDE

Consulte um médico antes de jogar jogos Wii que possam requerer actividade física se estiver grávida, se sofrer de problemas cardíacos, respiratórios, de costas, articulações ou ortopédicos, se sofrer de hipertensão, se o seu médico o aconselhou a restringir a sua actividade física, ou se sofrer de qualquer outra condição de saúde que se possa vir a agravar com a actividade física.

Pessoas que se encontrem a receber tratamento médico devido a lesões ou doenças que envolvam os dedos, mãos ou braços NÃO devem utilizar a função de vibração do Comando Remoto Wii.

### ⚠ CUIDADO – ADVERTÊNCIA DE ENJOO

Jogar jogos de vídeo pode causar enjoo nalguns jogadores. Pare de jogar imediatamente se sentir tonturas, náuseas, cansaço, enjoo ou sintomas semelhantes, se sentir mal-estar na vista, mãos ou braços, ou se se sentir indisposto em qualquer momento do jogo. Não conduza nem execute nenhuma actividade de esforço enquanto não se sentir melhor.

### ⚠ CUIDADO – UTILIZAÇÃO DA CORREIA PARA O PULSO DO COMANDO REMOTO Wii

Segure sempre com firmeza o Comando Remoto Wii e o comando Nunchuk (se utilizado). Utilize sempre a Correia para o pulso do Comando Remoto Wii de forma a não perder o seu controlo e a evitar danos no Comando Remoto Wii, em objectos que o rodeiam ou ferimentos a terceiros. Assegure-se de que possui o espaço necessário de forma a evitar choques com outras pessoas ou objectos. Se as suas mãos ficarem molhadas ou suadas, interrompa o jogo e seque-as. O Comando Remoto Wii é sensível às acções mais leves, pelo que não efectue movimentos demasiados rápidos, enérgicos ou de baloiço.

### *PRECAUÇÕES NA UTILIZAÇÃO DO DISCO*

Por favor, leia e siga as instruções que se seguem quando utilizar discos Wii ou Nintendo GameCube na sua consola Wii. Se não o fizer, pode provocar danos na consola Wii ou nos discos.

- Para evitar entalar os dedos ao introduzir o disco, não lhe pegue pelo orifício central. Pegue sempre no disco pelas suas bordas.
- Não toque na parte de baixo dos discos. Pegue sempre no disco pelas suas bordas.
- Não utilize discos rachados, danificados ou que foram reparados.
- Quando inserir os discos na consola Wii não os entorte ou exerça demasiada força.
- Não coloque os discos directamente ao sol, nem os exponha a altas temperaturas, humidade, pó, sujidade ou outros elementos poluidores.
- Quando não utilizar os discos, guarde-os nas suas caixas para que não se risquem, sujem ou danifiquem.
- Não escreva nem cole autocolantes em nenhuma parte do disco.
- Se um disco se sujar ou manchar com dedadas, o sistema pode não ser capaz de ler correctamente os dados do jogo. Se necessário, limpe o disco com um pano de algodão macio e ligeiramente húmido (utilize apenas água). Limpe o disco do centro para as bordas, evitando utilizar um movimento circular.

**POR FAVOR, LEIA NA ÍNTEGRA O MANUAL DE OPERAÇÃO DA Wii ANTES DE UTILIZAR O SISTEMA HARDWARE DA Wii, DISCOS OU ACESSÓRIOS. ESTE MANUAL É FORNECIDO COM A SUA CONSOLA Wii E CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES NO QUE DIZ RESPEITO À SUA SAÚDE E SEGURANÇA.**